CLUB MSX HNOSTAR

Nº27 - NOVIEMBRE 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

6º ENCUENTRO DE USUARIOS EN BARCELONA

Software View:
The Tower of Gazzel (Esp),
CG Collection, Woody Poco.

Sumario

REVISTA Nº27 3ª ÉPOCA NOVIEMBRE 1994

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR
COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Manuel Pazos, Fco. Jesús Martos, Paco Molla Gandía, Manuel Varela Gallego, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Henk Moesker, Alex Wulms, Luis Pizzuto, Fausto Mollichella
REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela
MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR
IMPRIME: CLUB HNOSTAR
DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎(981) 80 72 93
Depósito Legal: C-949/94

Secciones

Software

Noticias

DISCO DEL MES

MPW 2 - DEMO



Y además...

- **Las imágenes de la última reunión de Barcelona, a todo color.**

EDITORIAL

Una vez más, bienvenidos. Este número sale un poco retrasadillo, pero es que nos es casi imposible sacarlo puntualmente y más ahora, que somos menos (Jesús está haciendo la mili). Esperamos que lo comprendáis. Sin embargo, a pesar de todo, creemos que el de Diciembre saldrá más o menos antes de fin de año (un par de semanas después de este) y seguramente sea especial, ya que tenemos muchos artículos para publicar, que no hemos publicado en este número por falta de espacio (la reunión de Barcelona creemos que merecía varias páginas).

Esperamos que es guste el reportaje sobre Barcelona. Hemos intentado, sobre todo, publicar las fotografías que amablemente nos habéis enviado. Algunas, sin embargo no eran de muy buena calidad, pero algo es algo, ¿no?.

Y hablando de todo un poco, queremos desde aquí mostrar un poco nuestro malestar por el hecho de que se le de tan poca importancia al software nacional. Es increíble que en la reunión sólo se hayan vendido, por ejemplo, 5 copias de un programa y poco más, aún cuando se bajaban los precios hasta 500 ptas. Y lo mismo ha ocurrido con nuestras revistas, que en esta ocasión se vendieron menos a pesar de costar sólo 300 ptas. que en pasadas ediciones. De verdad, así el MSX no se puede mantener.

Aunque en todo hay excepciones (por suerte) y estamos bastante contentos con la acogida que están teniendo los juegos de "Stitchig Sunrise", seguramente debido a su precio, toda una ganga. (Os remito a "Hnostar News" para más información).

Para terminar, sólo queda decir lo habitual en estas fechas, y es que os deseamos Felices Fiestas y Próspero 1995, que, esperemos, lo paséis con el MSX.

La Redacción

CURSO DE TURBO PASCAL

13ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

Hola a todos. Comenzaremos esta entrega viendo los ficheros no tipificados. Los archivos de texto suponen que un archivo consta de lineas terminadas con CR/LF y los archivos tipificados suponen que un archivo consta de una particular estructura de datos, en cambio,los archivos no tipificados no hacen suposiciones sobre la estructura de los datos y se pueden usar para el acceso directo a cualquier fichero en disco sin importar su estructura.

En las operaciones de entrada y salida de los ficheros no tipificados, los datos se transfieren directamente entre el fichero en disco y la variable, ahorrando por lo tanto el espacio ocupado por la memoria intermedia o buffer de sector que requieren los ficheros tipificados y los de texto. Vamos a ver la función de la memoria intermedia:

La lectura y escritura de archivos es una de las operacones más lentas que realiza un ordenador. Las memorias intermedias (buffers) aceleran el proceso ya que reducen el número de bloques leídos o escritos. Supongamos que un programa lee cinco caracteres de un archivo de texto con las siguientes sentencias:

```
READ(TxtFile,Ch1);
READ(TxtFile,Ch2);
READ(TxtFile,Ch3);
READ(TxtFile,Ch4);
READ(TxtFile,Ch5);
```

Si la entrada no está asociada a una memoria intermedia, el programa deberá ir al disco para leer cada carácter. En cambio, si el programa toma los cinco caracteres con la primera sentencia READ y los almacena en una memoria intermedia, ésta puede distribuir los caracteres a las cuatro siguientes sentencias READ sin tener que acceder al disco (con lo cual ahorramos tiempo).

Cuando escribimos en un fichero T. P. envía los datos a la memoria intermedia. Y cuando la memoria intermedia está llena, el contenido completo se escribe en el disco en una sola opereción. Existe una sentencia para forzar a T. P. a vaciar una memoria intermedia de salida antes de que esté llena, esta es FLUSH. La sentencia FLUSH(VarFich) fuerza a cualquier dato que esté en la memoria intermedia de VarFich a ser grabado en el disco inmediatamente. Al cerrar un archivo, automáticamente se vacía la memoria intermedia.

Los ficheros no tipificados ocupan menos memoria que los otros ficheros (ya que no necesitan de una memoria intermedia) y además realizan la E/S de datos a mayor velocidad.Un fichero no tipificado se declara únicamente con la palabra reservada FILE:

```
VAR
  FichDatos:FILE;
```

Excepto READ, WRITE y FLUSH todos los procedimientos para trabajar con ficheros se pueden usar con los ficheros no tipificados. En lugar de READ y WRITE se usan otros dos procedimientos de transferencia de alta velocidad que son especiales: BLOCKREAD y BLOCKWRITE. La sintáxis de las llamadas a estos procedimientos es:

```
BLOCKWRITE(VarFich,Var,Regs);
BLOCKREAD(VarFich,Var,Regs,Result);
```

donde VarFich es un identificador de variable de un fichero no tipificado. Var es la variable en donde estarán los datos (ya sean los que hay que escribir o los devueltos despues de realizar una lectura del fichero).Regs es una variable entera que define cuantos bloques de 128 bytes se deben transferir del fichero en disco a la variable Var o viceversa. La variable entera Result es opcional y devuelve el número de bloques que se han transferido. Cuando la sentencia BLOCKREAD se ejecuta, trata de leer el número de bloques especificados por Regs. Puede ocurrir que estemos cerca del final del archivo y no se puedan leer tantos bloques como indica Regs. Result indica exactamente cuantos bloques han sido leidos por la sentencia BLOCKREAD. Cuando Result es cero, entonces el final del archivo ha sido alcanzado.

La transferencia comienza en el primer byte ocupado por la variable Var.Tenemos que asegurarnos de que la variable Var ocupa espacio suficiente para contener todos los datos transferidos.Una llamada a BLOCKREAD o BLOCKWRITE también hace avanzar al puntero del fichero en Regs bloques.

Un fichero que va a ser usado con BLOCKREAD o BLOCKWRITE debe prepararse primero con ASSIGN y REWRITE o RESET. REWRITE crea y abre un nuevo fichero, y RESET abre un fichero que ya existe. Derpúes del proceso hay que añadir CLOSE. La sentencia EOF funciona como con los ficheros con tipo. Ocurre lo mismo con las sentencias FILEPOS,FILESIZE Y SEEK, usando un tamaño de los componentes de 128 bytes (el tamaño de bloque que usan BLOCKREAD y BLOCKWRITE).

El siguiente programa es un ejemplo típico del uso de un fichero sin tipo. Lee un fichero en disco y copia su contenido a otro fichero en disco (fig.1) Para evitar cualquier imprevisto utilizar una variable BUFFER que sea múl-tiplo entero de 128.

BORRAR Y RENOMBRAR

T. P. nos proporciona dos procedimientos para realizar esta tarea. Para renombrar un archivo, primero asignamos el archivo a una variable de archivo, entonces llamamos al procedimiento RENAME con el nuevo nombre especificado:

```
ASSIGN(f,'ARCH.VIE');
RENAME(f,'ARCH.NUE');
```

El procedimiento erase trabaja esencialmente de la misma forma. Primero asignamos el archivo de disco al identificador de archivo y seguidamente llamamos al procedimiento ERASE:

```
ASSIGN(f,'ARCH.VIE');
ERASE(f);
```

Como un fichero no tipificado es compatible con cualquier fichero,es conveniente usar ficheros no tipificados si se va a usar la variable sólo para ERASE o RENAME. El siguiente programa proporciona un método simple para renombrar y anular archivos (2º listado)

```
PROGRAM COPIARFICHERO;
VAR
  ORIGEN,DESTINO:FILE;
  NombreOrig,NombreDes:STRING[14];
  BUFFER:ARRAY[1..1280] OF BYTE;
  VECES,REGSLEI:INTEGER;
BEGIN
  CLRSCR;VECES:=10;
  WRITE('NOMBRE DEL FICHERO ORIGEN:');
  READLN(NOMBREORIG);
  ASSIGN(ORIGEN,NOMBREORIG);
  RESET(ORIGEN);
  WRITE('NOMBRE DEL FICHERO DESTINO:');
  READLN(NOMBREDES);
  ASSIGN(DESTINO,NOMBREDES);
  REWRITE(DESTINO);
  REPEAT
   BEGIN
     BLOCKREAD(ORIGEN,BUFFER,VECES,REGSLEI);
     BLOCKWRITE(DESTINO,BUFFER,REGSLEI);
   END;
  UNTIL REGSLEI=0;
CLOSE(DESTINO);CLOSE(ORIGEN);
    END.


PROGRAM ControlArch;
 VAR
  ARCH1:FILE;
  NOMBRE1,NOMBRE2:STRING[20];
  ELECCION:CHAR;
 BEGIN
  REPEAT
   BEGIN
    CLRSCR;
    WRITE('A)enombrar, B)orrar, S)alir: ');
    READLN(ELECCION);
    CASE UPCASE(ELECCION) OF
   'R':BEGIN
       WRITE('Nombre del archivo a renombrar: ');
       READLN(NOMBRE1);
       WRITE('Nombre nuevo para el archivo: ');
       READLN(NOMBRE2);
       ASSIGN(ARCH1,NOMBRE1);
       RENAME(ARCH1,NOMBRE2);
      END;
   'B':BEGIN
       WRITE('Nombre del archivo a borrar: ');
       READLN(NOMBRE1);
       ASSIGN(ARCH1,NOMBRE1);
       ERASE(ARCH1);
      END;
    END;{DEL CASE}
   END;
  UNTIL UPCASE(ELECCION)='S';
 END.
```

VI encuentro de usuarios en Barcelona

Este número está dedicado especialmente al 6° encuentro de usuarios que tuvo lugar el mes pasado, concretamente el domingo 30 de Octubre, en la ciudad de Barcelona.

Hemos intantado mostrar en estas páginas todo lo posible acerca de esta reunión y agradecemos la colaboración prestada por muchos de vosotros para poder realizar este artículo.

Como veréis, incluimos dos comentarios de personas distintas que han asistido a la reunión. Además, hemos intentado publicar el mayor número posible de fotos para que los que no habéis asistido os hagáis una idea de cómo fue aquello. Tenemos que decir que los comentarios han sido realizados por colaboradores; nosotros no podemos dar una opinión esntre otras, porque no pudimos acudir al encuentro. A modo de resumen hemos preparado una tabla con "lo mejor" y "lo peor" del encuentro, confeccionada por los comentarios que nos habéis ido enviando.

Para terminar, decir únicamente que todavía no se ha concretado fecha alguna para la nueva reunión.





COMENTARIOS: Manuel Pazos
Paco Molla Gandía

FOTOGRAFIA: Manuel Varela Gallego
Paco Molla Gandía

Los holandeses , en Barcelona

El pasado día 30 de Noviembre tuvo lugar en Barcelona el sexto encuentro de usuarios. Hubo algunas novedades respecto a anteriores ediciones, como la elección de un local con un aforo de 200 personas aproximadamente. Otra de las novedades fue que al entrar te daban, además de la entrada y de un cupón del Club Hnostar para el sorteo de 3 camisetas y 5 revistas, una encuesta para conocer el grado de aceptación y perspectivas de futuro de las reuniones de usuarios de MSX. Yo destacaría de entre las cuestiones, la que proponía cambiar el estilo de las reuniones, pasando de ser tipo exposición a tipo "stands", donde cada grupo enseña sus productos y los asistentes tienen completa libertad de movimientos para visitar y contactar con los feriantes.

La asistencia de usuarios fue de unos 80 ó 90, mas o menos. A destacar la presencia del grupo holandés Club Gouda y FDS, que llevaron un gran número de productos de su catálogo.

La reunión debía de comenzar a las 10:00, pero debido a unos fallos técnicos, hubo un retraso de 1 hora.

El primero en hablar fue Ramón Ribas, como siempre, que hizo una introducción y habló sobre la importancia del test para enfocar de otra manera próximas reuniones.

El siguiente fue Francisco López que presentó la traducción al inglés hecha por su hermano de "The Sanatorium of Romance", incluido en el Peach Up #6.

Luego FKD presentó el último número de su fanzine, un número especial con gran número de páginas y comentarios.

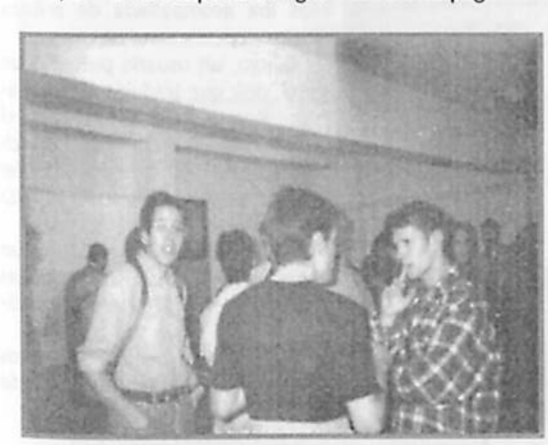


Manuel Varela, de Majara Soft, presentando su juego "Arma Mortal"

A continuación llego mi turno. Presenté la traducción al castellano de los siguientes juegos:

- Ys II: del que además se tradujeron textos que quedaban en japonés y se corrigieron otros que salían mal.
- The Tower of Gazzel: presentado en patch disk y con cuatro etiquetas.
- Rune Master II y SD-Snatcher.

En representación de Oscar Mate, presenté la traducción al castellano del Ys III y de su juego "Super Sichuan",juego estilo Shanghai.



Terminé mi turno intentando concienciar a los usuarios de la importancia de comprar soft original, y especialmente si es nacional, comentario que fue bien acogido.

Angel Cortés habló de las BBS's y de la manera de trabajar en ellas. Este comentario fue completado con la intervención del representante de FDS.

Le tocó el turno al Club Gouda, quienes nos informaron de su abandono en la importación de productos procedentes de Japón y Corea, además de dejar la revista Quasar y la distribución de soft holandés. Tras estas alentadoras noticias, presentaron el prototipo de SCSI de Henrik Gilvard.

Elvis Gallegos presentó un completísimo programa, con manual incluido, para el digitalizador de video de Sony, llamado Video Animator, ca



A la derecha, Ramón Ribas, uno de los organizadores.

paz de capturar una secuencia de video, y reproducirla de diversas maneras como marcha atrás, distinta velocidad y un largo etcétera de buenas opciones. Más tarde también presentó el ultimo número de Roby Disk en representación de Gnosys.

El Club Mesxes, representado por Néstor Soriano, presentó un editor de sprites y un expansor de comandos para el Basic, de dominio público, además del primer número de su fanzine SD MESXES.

La demo "The Last Dimensión" de Compjoetania, fue presentada por Ramón Ribas. Demo de buenas animaciones vectoriales.

Y llegó el turno de Majara Soft, representado por uno de sus componentes, Manuel Varela. Presentó su primer trabajo en el terreno de los juegos, el conocido Arma Mortal que iba con un buen manual de instrucciones. Este tipo de programas e iniciativas deben recibir todo nuestro apoyo. Ya sabemos todos que los primeros programas no tienen el nivel que se adquiere con la experiencia, por eso hay que ayudarles a seguir. Como dije en la reunión:"El primer juego de Konami no fue el SD-Snatcher".

Otro de los holandeses presentó la segunda parte del ya conocido Arc, con un buen nivel gráfico.

Raúl Ramírez presentó lo que será el Telebasic #3, que aún no tenía terminado. Este chico se va mejorando número a número.

Más tarde, Ramón Ribas presentó el patch disk al inglés del Rune Master II.

Hasta aquí la sesión de la mañana. Hubo una pausa de unas dos horas para comer y la reunión se reanudó a las 16:00.

Lo primero que se presentó por la tarde fue un emulador de MSX1 para Amiga. Por lo que pude ver y por lo que nos dijeron, este emulador es mejor que el que hay para PC. Aun no estaba terminado del todo.

Otro de los holandeses presentó el C-Qensr, programa capaz de grabar y reproducir músicas vía MIDI –tanto el de M.Module como el de Turbo R–. Hizo una demostración con su Roland 70, pero hubo algún problema a la hora de reproducir lo previamente grabado. Aprovechando este Roland el holandés y Carlos García –el encargado de sonido– hicieron una demostración que a más de uno nos dejó con la boca abierta.

Pyramid, con el sobrenombre de KAI, presentó "System Saver", una BGV (Back Ground Video) con un alto nivel gráfico, no tanto de programación, que fue muy aclamada. Aún no estaba acabada, pero tenía muy buena pinta. Además iba acompañada de música SCC.

Luego, un usuario presentó un patch disk que traducía al castellano el Rune Master II, el Ys II y el The Tower of Gazzel. Este patch disk estaba hecho partiendo del Translate Utility y sus archivos TRD de Martos.

De nuevo FKD, presentó un programa para escuchar músicas vía MIDI desde el sistema operativo.

Y llegó uno de los momentos mas esperados, el representante de FDS presentó el prototipo del nuevo VDP 9990, a destacar la carcasa del cartucho que era "High-Tech Tecnology". La demostración fue hecha con unos programas en MSX-KUN BASIC, que mostraban parte de las capacidades de este nuevo procesador. Algunos ejemplos fueron la capacidad de poner dos planos totalmente individualizados, a la vez que se producía un ZOOM en uno de ellos. También se presentaron los nuevos sprites y sus potentes capacidades gráficas.



Vista general de la "mesa de operaciones".

De nuevo, Néstor Soriano. Presentó una versión libre del Street Fighter un poco lenta, aunque jugable. También se vio una versión del mismo juego más parecida a la máquina recreativa, aunque con personajes pequeños.

Más tarde, se produjo el sorteo de las 5 revistas y las 3 camisetas del Club Hnostar.

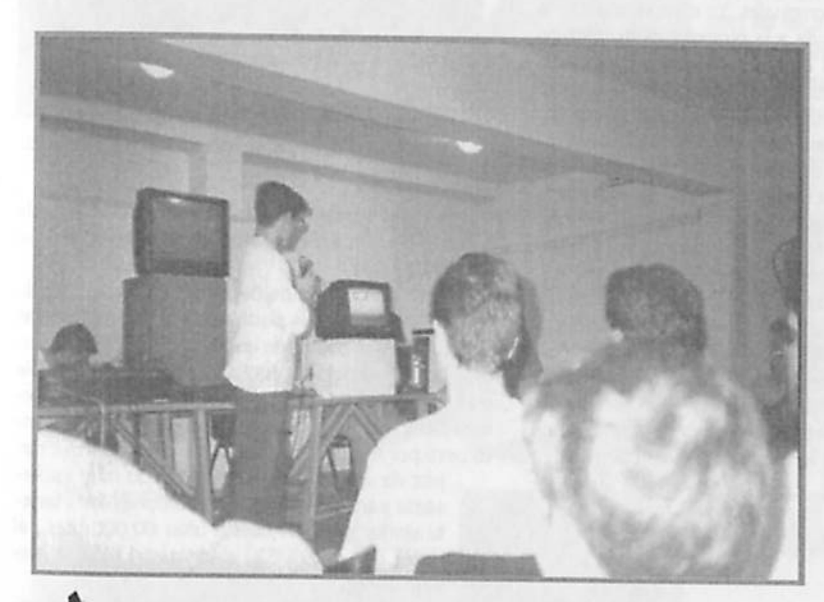
Ramón Casillas presentó un adaptador euroconector-RF, para poder grabar en video con color, sus pegatinas y pins de Konami y el ultimo número del Club Hnostar. También sorteó unos juegos originales.

Seguidamente Daniel Zorita presentó el ya finalizado "Babel, the new megablocks".

Hasta aquí llegaron las presentaciones. Luego se dejó un tiempo para que los usuarios hablasen e intercambiasen o comprasen programas.

En definitiva la reunión estuvo bien, aunque un poco desorganizada. Como en las anteriores, siempre son los mismos los que compran –que son pocos–, y los mismos los que copian. Esto tiene que cambiar.

Manuel Pazos



Mostrando el emulador MSX para Amiga

LO MEJOR

- La asistencia de miembros del Club Gouda y FDS.
- Por fin se pudo ver la capacidad gráfica del V9990.
- La encuesta al entrar, que permitirá hacer reuniones al gusto de la mayoría.



LO PEOR

- La organización, que no fue del agrado de todos.
- Los retrasos por culpa de los problemas técnicos.
- La poca voluntad de los usuarios a la hora de comprar soft. Así es como se hunde el sistema...

Poco software original vendido

La hora de comienzo de la reunión que técnicamente empezaba a las 9 de la mañana del domingo 30, se retrasó hasta casi las 10 y terminó por la tarde alrededor de las 8.

Dos de los puntos más destacables fueron la presentación del V9990 y la existencia de algunos componentes del club Gouda, los cuales trajeron variado soft y hard original.

El factor más negativo de esta reunión fue, sin duda alguna, la escasa voluntad de la gente de comprar soft original. Es lamentable que, a pesar de los ridículos de los precios de éste y de las continuas quejas de los usuarios MSX de que el sistema se hunde, no compren programas originales. Yo comprendo que la gente se vea impulsada a la piratería, pero también podrían ahorrarse el dinero de un par de copas y comprar de vez en cuando programas originales; os aseguro que lo disfrutaréis más y evitaréis que se deje de producir soft para el sistema, es nuestro principal objetivo. Bueno, después de este obligado aviso, voy a centrarme en la reunión. A pesar del intento de que estuviera bien organizada, surgieron incontables problemas que iban retrasando los contenidos; a pesar de esto, yo la encontré bastante interesante.

El principal organizador, Ramón Ribas, fue objeto de innumerables críticas por la forma de llevar el encuentro. Si está leyendo este artículo, le diría que siga un guión de presentación pero que deje de opinar a la gente y no haga las cosas tan a su manera.

Se repartió un folleto encuesta sobre la manera de presentar la reunión, lo más probable es que realicen en forma de stands, como las holandesas, en los que la gente recorra los diferentes stands viendo lo que más le interese.



Uno de los holandeses en el teclado MIDI Roland.

Sobre el V9990 he de decir que, por lo que pude ver, presenta grandes posibilidades. Abundaban las rotaciones y los zooms en las diferentes demos. También posee un potente Basic con el que será posible realizar buenos programas para Turbo R de una forma relativamente fácil. El Moonsound no se presentó pero por lo que se comenta, es una poderosa tarjeta de sonido que tiene un precio muy interesante para sus elevadas prestaciones (una tarjeta similar para PC cuesta unas 60.000 ptas., el doble que para MSX, y además el MSX la maneja mejor).

Respecto al soft, se presentaron demos españolas y holandesas, programas MIDI, juegos, revistas, etc. Estas reuniones sirven para conocer a gente con la misma afición por el MSX. Creo que lo ideal sería que se realizaran en Madrid ya que estaría al alcance de mucha más gente. En la próxima reunión se presentarán, junto al ya habitual Turbo R, los cartuchos Graphics 9000 (V9990) y Moonsound (OPL4) y el disco duro de 400 kB/s. Os aconsejo que no os perdáis la próxima reunión. Será todo un espectáculo ofrecido por MSX.



Los holandeses trajeron desde demos y juegos, hasta CD's secuenciales, libros y periféricos.

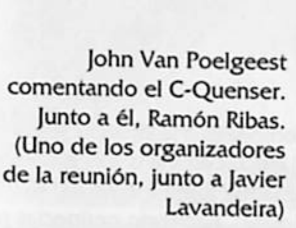


PACO MOLLA GANDIA
(NEW HORIZONT MSX)

LA REUNION EN IMAGENES



Componente del Club Gouda con su teclado MIDI Roland E-70, conectado al Turbo R, para mostrar el programa C-Quenser.

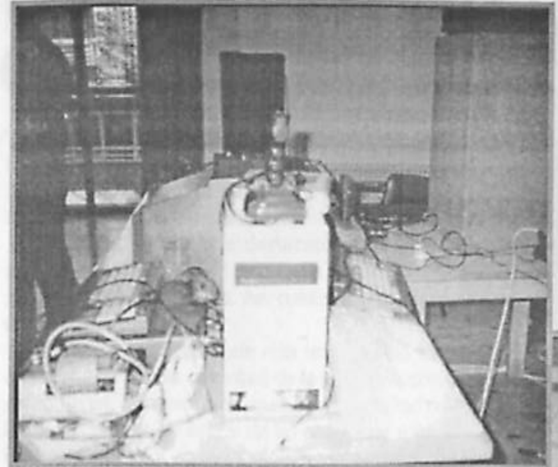




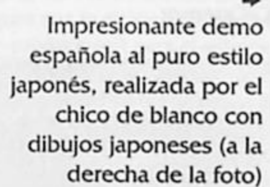
John Van Poelgeest comentando el C-Quenser. Junto a él, Ramón Ribas. (Uno de los organizadores de la reunión, junto a Javier Lavandeira)



Manuel Pazos, presentando las traducciones de The Tower of Gazzel y YS II en castellano.

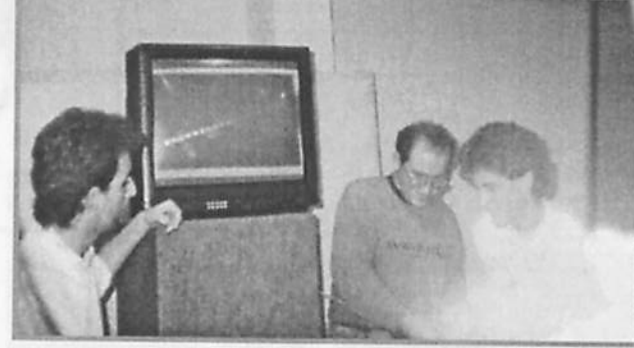


← A la izquierda, en una caja de madera, el cartucho de evaluación V9990. En el centro, minitorre que contenía un expansor de slots de 8 vías, un disco duro de 80 mb y un Music Module.

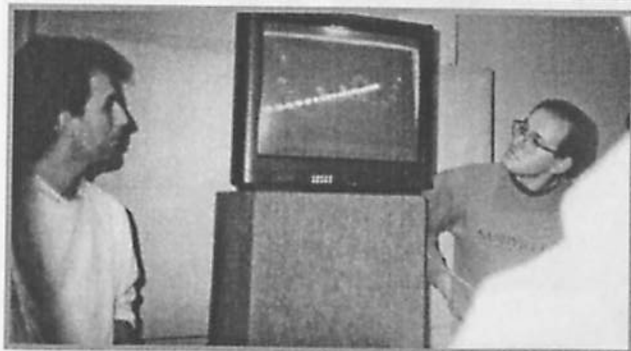


→ Impresionante demo española al puro estilo japonés, realizada por el chico de blanco con dibujos japoneses (a la derecha de la foto)

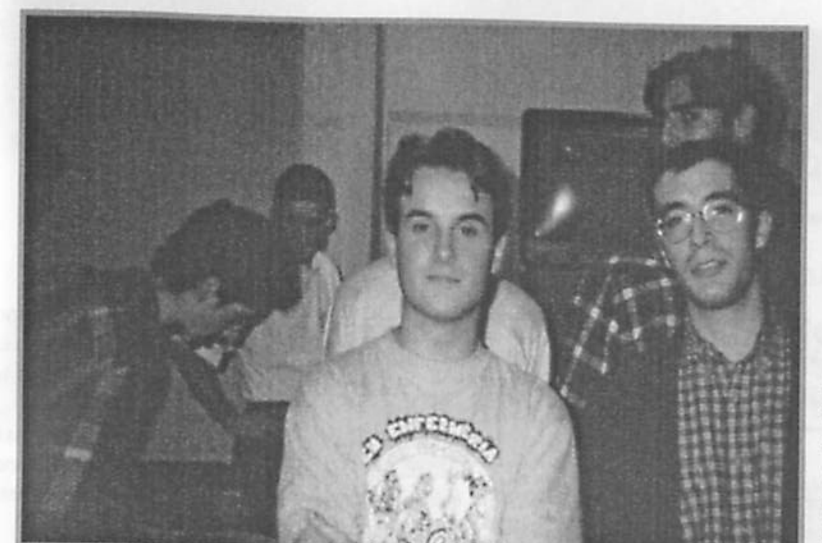




Como veis a la derecha de la foto, el chico con gafas y el que está a su lado (componente del Club Gouda), haciendo peripecias para que se mantuviera la imagen del V9990. Al parecer, tenían problemas con la salida RGB.



Todo solucionado...
En la pantalla se mostraban imágenes generadas por el V9990, con rotación.
También hubo imágenes de demostración con el COPY y de zooms.



Manuel Pazos a la izquierda, y Manuel Varela (derecha) miembro de Majara Soft.





Arriba, Ramón Ribas, uno de los organizadores de la reunión.



Algunos de los equipos que estuvieron presentes en la reunión.

software

STREET NEO FIGHTER II

Desde hace poco más de un mes corren rumores sobre cierto juego (o, mejor dicho, promo) para MSX2, ni más ni menos que el super conocido Street Fighter II. La mayoría de vosotros seguramente ya conozcáis la primera versión, que podríamos denominar "promo", en la que sólo habían disponibles tres personajes: Ryu, Ken y Chun-Li. Pues bien, por fin hemos tenido la oportunidad de ver el juego completo, donde ya están disponibles cinco personajes.

En la presentación del juego no se hace referencia a compañía ninguna, sin embargo, en la demo final sí aparece. Se trata de una compañía japonesa de la que nunca he oído hablar. Este juego ha sido lanzado en Japón en 1993, pero como se puede ver, ha tardado bastante en llegar a nuestro país.

Para los que nunca hayáis oído hablar de este juego (¿hay alguien?), os diré que no es ni más ni menos que un juego de lucha donde hay varios personajes, cada uno con poderes especiales: unos lanzan bolas de fuego, estiran brazos y piernas... Entrando ya en el juego, en el menú principal tenemos tres opciones:

GAME START: Juego normal. Te enfrentas al ordenador. Cuando has luchado contra los cinco personajes, y hayas vencido a todos, verás la demo final.

V.S. BATTLE: Para luchar dos jugadores uno contra el otro. (Joystick en el port 2)

TURBO: Para variar la velocidad del juego (Una estrella, lento; dos, normal; tres, rápido). Lo ideal son 2 estrellas.

La teclas del juego son: cursores, X (patada), y C (puño). En el joystick lo mismo, por lo que es necesario uno con dos botones de disparo.

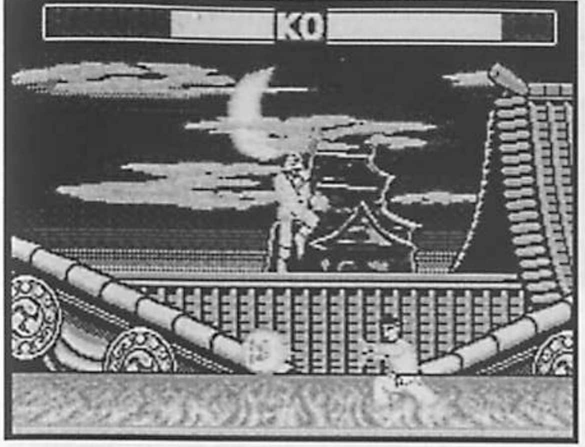
La diferencia con la promo de la que os hablábamos antes, es que podemos elegir cinco personajes (en la promo habían también cinco, pero dos estaban repetidos). Para los que conozcáis el juego, de consola o máquina recreativa, éstos son: Ryu, Ken, Guile, Chun-Li y Dhalsim.

Ryu y Ken son los más "normales". Su poder especial es que lanzan una bola de furgo. (Como la de Shongoku, vamos). Guile también lanza un disco de fuego aunque su punto fuerte es una espectacular patada en el aire. Chun-Li lucha principalmente con las piernas, siendo sus golpes muy dañinos. Dhalsim estira brazos y piernas y suelta fuego por la boca.

Lo que más se echaba en falta en la promo era la ausencia de golpes especiales que aparecen en la máquina recreativa. En esta versión se han conservado la mayoría de estos golpes, aunque realizarlos no es nada fácil, requieren una combinación de teclas especial. A continuación resumo los golpes que he encontrado para cada personaje:

RYU y KEN

RADOUKEN (Bola de fuego): Abajo, derecha, C.(*)



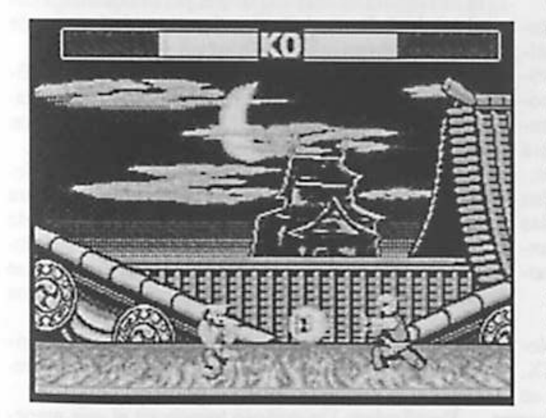
TATSUMAKI SENPUKYAKU (Giro con patada): Abajo, izquierda, X.

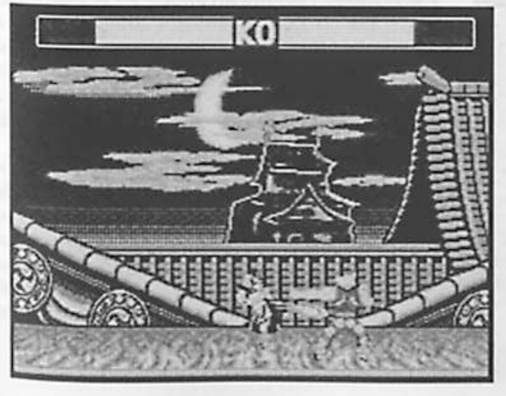
Giro con patada en salto: Abajo, izquierda, arriba, C.

SHORYKEN (Puño con salto): Derecha, abajo, abajo-derecha, C.

GUILE

Tiene dos golpes especiales que no he descubierto cómo se hacen (a veces, por casualidad, me ha salido el segundo), que son: SONIC BOOM (Patada espectacular en salto) y Disco de fuego.





Media vuelta con puño: Izquierda, abajo, derecha, C. (Con X y C a la vez se obtiene el mismo golpe, pero menos potente)

CHUN-LI

HYAKURETSU KICK: Pulsar X varias veces seguidas.

SPINNING BIRD KICK: No es el mismo que en el juego original, sino una patada en la cabeza del adversario: Saltar y, en el aire, abajo-derecha, X.

DHALSIM

YOGA FIRE: Abajo, derecha, C.

YOGA FLAME: Izquierda, izquierda-abajo, abajo, abajo-derecha, C.

Patada por debajo (Igual que en anterior pero con X.)

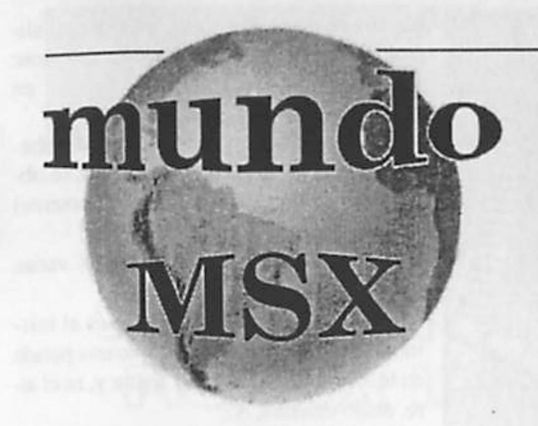
Además, pulsando a la vez X y C se obtienen golpes especiales: Por ejemplo, con Chun-Li, pulsando, abajo y X-C, daremos una patada muy potente. Y con Dhalsim, pulsando lo mismo, una patada baja muy potente.

(*) La combinación de teclas descrita es sólo válida cuando el adversario está a la derecha de vuestro personaje. Si está a la izquierda hay que cambiar donde pone derecha por izquierda y viceversa. Cuando se indica, abajo-derecha, por ejemplo, se quiere decir diagonal abajo y derecha.

Quizás lo que se le hecha en falta al juego es más variedad de decorados (sólo tiene uno) No creo que fuera muy difícil poner más, ya que por espacio en disco no es. Lo que más destacaría es la velocidad (sorprendente) así como los movimientos. Hacía tiempo que no aparecía un juego tan realista y con tanta variedad de movimientos. Si los personajes fueran más grandes, sería casi como en la consola. (Quizás con el nuevo V9990 alguien se decida a hacer un Street Fighter con personajes gigantes. Creo que con las características de este nuevo chip, sería posible. Y con el Moonsound se le podrían poner incluso sonidos digitalizados.) La música, en FM-PAC, está bastante bien lograda, aunque sólo tiene dos: la del menú y la de fondo durante la lucha.

Alvaro Tarela

Juan M. Gutiérrez



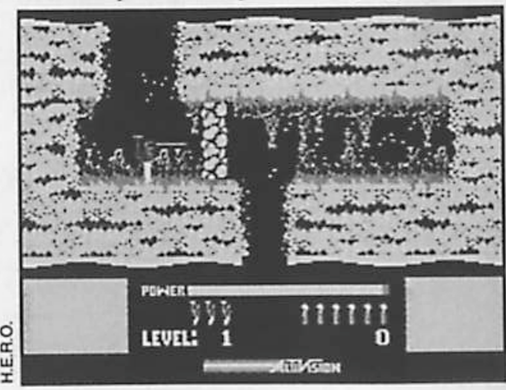
Saludos. A pesar de todos los problemas con que me encuentro siempre a la hora de redactar Mundo MSX, aquí tenéis una nueva entrega de vuestra sección para los MSX1 users.

A decir verdad, todo esos problemas a los que me refiero se concentran en uno solo: el *software*. Encontrar nuevos programas para este ordenador resulta algo difícil, ya lo sabéis, ya que, en gran parte, dependemos de los clubs holandeses que distribuyen en software para estas máquinas, y no siempre se consiguen estos programas, no llegan, no hay.... así que para esta ocasión he vuelto a hacer uso de esos viejos cartuchos japoneses que aún tengo en la reserva: "King Knight", un arcade a lo "Knightmare" del que os hablaré más adelante.

Algo que me plantea menos problemas y agitaciones son los monográficos, con la ayuda de algunos usuarios no resulta complicado reunir la videoteca de una compañía de soft y relatar algo sobre ella. En esta ocasión será Activision la que estará en nuestro punto de mira, una casa que traerá buenos recuerdos, sin duda. Estos son sus títulos:

Pitfall: Un antiquísimo programa creado en los inicios de la fiebre del videojuego. Pasó por las viejas consolas y, a pesar de su reducido pero consolidado éxito, dio paso a una segunda parte conocida por todos.

Decathlon: Uno de los mejores y más completos simuladores deportivos creado para el MSX. Multitud de pruebas a superar en un juego que se adelantó a su época y que demostró que los MSX eran capaces de muchas cosas.



H.E.R.O.

Ghostbusters: Un auténtico clásico que salió de esta casa, por su original planteamiento y desarrollo (además de la licencia de la película) fue muy conocido por los usuarios del MSX.

Pitfall 2: Una pequeña joya que salió de las recreativas y se instaló en las viejas máquinas ATARI y, por supuesto, en nuestros MSX. Aceptable en todos los niveles, sólo le encuentro un defecto: la diferencia de tamaño de los personajes respecto al original. Por todo lo demás, un auténtico arcade de plataformas.

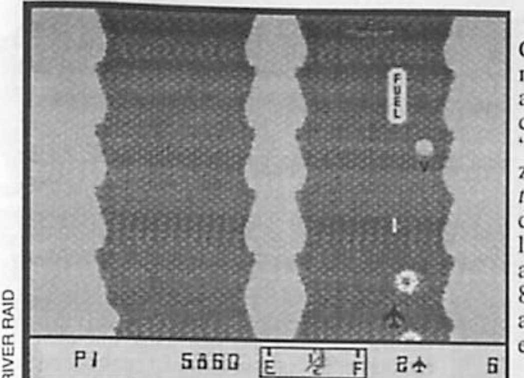
H.E.R.O.: Buenos pero poco variables gráficos, muy entretenido y con todas las particularidades de los programas de Activision. Cuidado con las bombas y consigue rescatar a los personajes.

Keystone Kapers: Guía al policía por las diferentes plantas de un edificio para lograr la captura de un ladrón escapado de la cárcel, cuidándote de los obstáculos, del tiempo, y de recuperar los objetos robados. Una muestra de Activision de que con sencillez se pueden conseguir entretenidos juegos.

Master of the Camps: Juego en perspectiva tridimensional, de varias fases, que combina los reflejos y la memoria. Buenos gráficos y adición.

Pastfinder: Un curioso arcade en el que manejamos a un no menos curiosos artefacto, con el cual deberemos ir avanzando y disparando a cualquier cosa que se mueva. Disponemos de un salto para esquivar los diferentes muros y obstáculos. A mi juicio, uno de los programas más interesantes de Activision.

River Raid: Un magnífico arcade que obtuvo buen éxito tanto en las consolas como en los ordenadores. Sin darnos ningún respiro, manejaremos un avión con el cual deberemos abrirnos paso ante un numeroso ejército que nos ataca por tierra, mar y aire. Hay que controlar muy bien el disparo y no errar ningún blanco. A destacar la adicción generada y el suave *scroll.*



RIVER RAID

transbordador espacial Discovery, para realizar una misión en el expacio exterior. El juego consta de varias fases que debemos superar son éxito, desde el despegue, toma de contacto con un satélite y el aterrizaje final. Buenos gráficos en un simulador que se sale un poco de lo corriente.

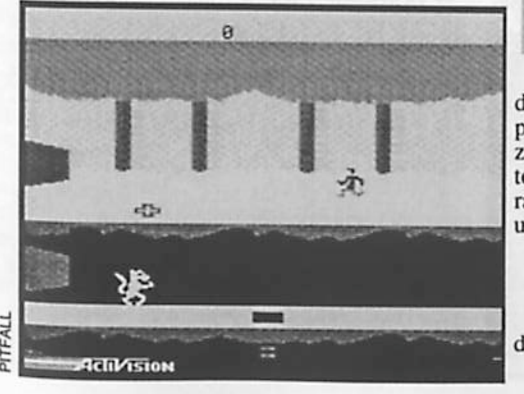
Ball Blazer: El deporte del futuro consiste en una idea renovada del fútbol, con perspectiva en 3-D y un ambiente gráfico excelente. Este original juego permite la acción de dos jugadores simultáneos entre sí. A mí me gusta mucho ¿y a ti?.

R'nbolt: Ni idea de este programa, no se si se llegó a comercializar aquí. En su tiempo no lo localicé en ningún sitio.

Beamrider: Lo he dejado para el final... Uno de los mejores y más adictivos arcades concebidos para el MSX1. Su ambientación, la perspectiva en 3-D, el efecto de acercamiento de las naves y la endiablada rapidez y dificultad, dan lugar a un juego mítico, que no da descanso alguno y que siempre tendrá un hueco, a pesar de los "Nemesis" o los "Aleste". ¿Estáis de acuerdo?.

Estos son los trece títulos que he logrado reunir. No sé si existe alguno más, si alguien conoce más títulos, que me lo comunique, todo sea por ofrecer un trabajo lo más completo posible.

Espero que os haya gustado el monográfico.



PITFALL

Creo que Activision se lo merecía, desde el comienzo de la era del MSX en 1938/84, Activision apostó por el MSX. Sus primeros juegos datan del comienzo del MSX, y siempre usó una política de "mimo" hacia el sistema. Los programas se realizaban en nuestra máquinas, echando el maldito *transfer* a un lado; así, desde el principio pudimos disfrutar de las ventajas de nuestros ordenadores: los colores, sonido... que no tenían los demás. Es algo curioso: comparando con algunos juegos de 88 u 89, parece que nuestro ordenador dio un salto atrás en el campo informático en vez de avanzar, en fin...

Otros detalles no menos importantes eran los relacionados con la compatibilidad. En cuanto salió el hermano mayor del MSX, Activision siempre procuró respetar y aceptar el nuevo MSX, pero este aseguró el funcionamiento de sus programas en las nuevas máquinas y facilitó al usuario de MSX2 las ventajas de este ordenador al ofrecer versiones en disco de sus progra,mas. Como últimas notas o curiosidades, destaco la cuidada presentación de sus juegos en carcasas más atractivas que la cinta normal, y los completos manuales que acompañaban al programa.

Hoy en día Activision está volcada en el mundo de las consolas, como las demás compañías ha tenido que hacer uso del "renovarse o morir", pero es preferible lo primero y que Activision siga produciendo sensaciones, aunque ya no tengan nada que ver con nosotros.

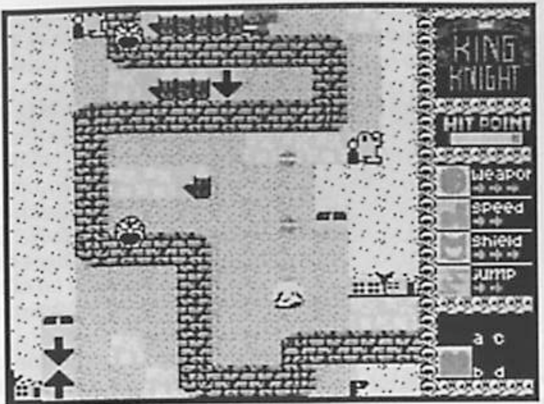
KING KNIGHT

COMPAÑÍA: SQUARE (1986)
FORMATO: CARTUCHO (1Mbit)
MÚSICA:
TIPO: ARCADE

Aquí tenemos un mediocre cartucho, de la era del año mágico, en el comienzo del MegaRom, a pesar de tener esta facultad, el programa no alcanza las cotas mínimas de calidad que debe poseer todo MegaRom que se precie de serlo, y por esta razón, "King Knight" pasó desapercibido para los usuarios de MSX1.

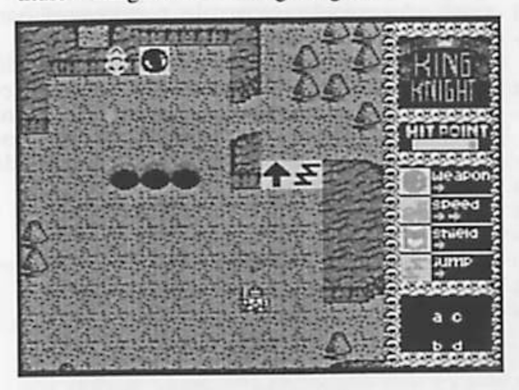
EL JUEGO

Al conectar el juego se nos pregunta por el modo de control (teclado o joystick) y se nos presen-



ta el título del cartucho.

"King Knight" es un intento de copia del mítico "Knightmare" de Konami, un arcade ambientado en la época de caballeros, magos y princesas en apuros, en *scroll* vertical y multitud de enemigos a batir. Si os dais cuenta, se intenta emular hasta el título: "Knightmare"–"King Knight".

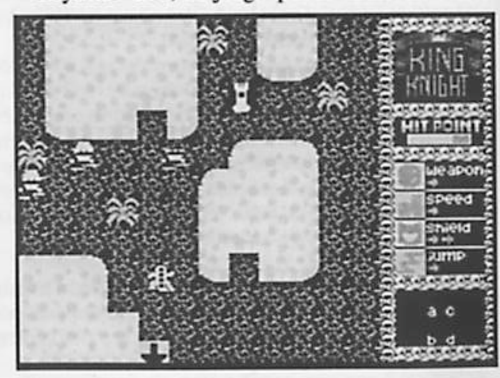


Sobre el programa, en él nos hacemos con el control de cuatro personajes: un caballero, un mago, un monstruo y un joven ladrón. Cada uno tiene una misión y fase propia, debes intentar que todos los personajes acaben su fase, ya que después habrá una batalla final con los personajes que hayan logrado acabar con éxito su misión y cuantos más sean, más número de posibilidades hay de rescatar a la princesa. Cada personaje tiene las mismas características; están dotados de un disparo y salto para poder hacer frente a las hordas de enemigos.



En el lado derecho de la pantalla existen unos recuadros que indican el estado de nuestro héroe: Su energía, poder de disparo, velocidad, el salto y escudo. Para aumentar estos poderes, hemos de disparar al decorado del juego, entonces aparecerán unos iconos en forma de botas, rayo, escudo... que harán que dicho poder aumente. Existen también cuatro iconos especiales que hay que recoger para poder pasar de fase. Merece mención un icono especial en forma de escalera que al pasar por él accederemos al subsuelo de la fase, donde el peligro es mayor. Es obligatorio el paso por este lugar. ya que uno de los iconos especiales se encuentra escondido en este lugar. Para volver a la superficie, has de destruir un demonio (fácil). Una vez hayas jugado con los cuatro, los personajes que hayan sobrevivido se unirán en la lucha final para salvar a la princesa, secuestrada en un templo.

Leyendo esto, el juego puede tener un cierto



atractivo, pero al ver sus cualidades técnicas todo se va al traste: escasos y malos gráficos, dificultad de manejar y, lo peor: el movimiento en *scroll* y los personajes se mueven a golpes y esto ensombrece mucho el juego. Si hubiese sido algo más rápido y suave, quizá, pero no se salva casi nada, por lo tanto, es un cartucho que merece seguir en el olvido.

De momento nada más, espero que el próximo número haya llegado algún nuevo programa, eso sí, no quiero finalizar el artículo sin agradecer a Miguel Angel Fernández y a Gabriel González, su ayuda prestada para la realización del monográfico. Un saludo.

SOFTWARE view

Juan Miguel Gutiérrez

THE TOWER OF GAZZEL

CASA: Micro Cabin/Manuel Pazos
FORMATO: 4x [disk] + USER DISK
MÚSICA: [♪]
TIPO: RPG
SISTEMA: MSX 2/2+ MSX R

El tema de las traducciones de juegos ha sido una de las mejores cosas que le han ocurrido al sistema últimamente. Todo empezó con la traducción, por parte de Oasis, de conocidos programas: SD Snatcher, YS II, Rune Master II, ... Al poco tiempo, un conocido colaborador de la revista, Manuel Pazos, decidió traducir el SD Snatcher al castellano a partir de la versión en inglés, aunque no con el éxito que se esperaba. De todas formas, Manuel sigue insistiendo y ahora arremete contra uno de los mejores juegos que ha aparecido ultimamente para la norma MSX: The Tower of Gazzel.

Aunque se trata de un R.P.G. conocido por todos he decidido comentarlo en la sección ya que la

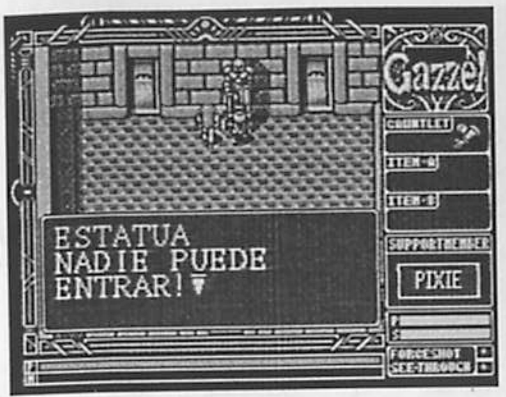




versión traducida puede darse como novedad y a conocer a los usuarios. Además ya comenté que cualquier trabajo nacional relacionado con el sistema, ya sea un juego, una demo o una traducción, será comentada en Software View.

El argumento del juego es francamente bueno y crea un gran interés a la hora de ir avanzando en el programa y enterarnos de la historia y acontecimientos. Dicha historia se centra en la maquinación de una venganza contra Latock y sus amigos, que tantos problemas han dado a las fuerzas del mal, así que estos han decidido quitar de en medio a nuestros protagonistas. Para ello cuentan con la Torre de Gazzel, un lugar siniestro y lleno de trampas, donde reside el poder del gran demonio. Por ello, Latock, siempre respaldado por sus fieles compañeros, debe poner fin a esa pesadilla y acabar con el mal que anida en la torre antes de que sea demasiado tarde.

Como veis, la historia es muy atrayente y el ir avanzando en sus diferentes situaciones hace que la adicción del juego gane un cien por cien. De esta forma, si unimos el elevado nivel del juego en cuanto a gráficos, sonido, presentación, etc, y la traducción del mismo, el resultado no puede ser mejor.



Adquirir el programa traducido cuesta muy poco en relación al trabajo que lleva. Este es un tema escabroso que voy a aprovechar para exponer aquí. Estamos empezando a ver cosas hechas aquí, algún juego que otro, las traducciones,... y es lógico que los autores de dichos trabajos reciba algo a cambio. Ricos no se van a hacer, seguro, pero si empiezan a ver que esta traducción u otros programas los tiene todo el mundo y sólo han vendido 20 copias... pues es para desanimarse. Ahora que podemos empezar a ser autosuficientes no lo tiremos por la borda, es importante que aprendemos a valernos por nosotros mismos. Nos falta mucho, pero hemos empezado. Actuar indiscriminadamente con estas primeras producciones es empezar a cavar la tumba de nuestros MSX. Esperemos qie esto no pase y se coja conciencia de ello. Estamos mal acostumbrados y si no se cambia puede ser fatal. El que continue nuestro mercado depende de todos nosotros, no lo echemos a perder.

CG COLLECTION
K.D.D. (VOL. 1, 2, 3)

CASA: KYOUDAI-DD
FORMATO: 3x
MÚSICA: *(japonés)*
TIPO: Demo gráfica
SISTEMA: MSX2

Ahora doy paso a una desconocida demo, que resulta muy interesante de apreciar por distintas razones.

La primera, se trata de una demo de origen japonés, y la verdad es que no abundan las demos pertenecientes a este país, al contrario de lo que sucede en Holanda, donde están siempre al día en este tema.

Otra razón, los gráficos en modo entrelazado.



La verdad es que no abundan este tipo de gráficos... algunos juegos utilizan este sistema, pero son muy escasos, un par de pantallas a lo sumo. En esta demo tendremos la oportunidad de apreciar casi 40 imágenes en este maravilloso sistema, algo fuera de lo normal, ¿no?.

Hay más. El programa de la demo utiliza el cartucho MSX AUDIO japonés,... el problema es que nunca se ha visto por aquí dicho cartucho, el cual tenía un precio exagerado en Japón, es una pena que no podamos comprobar y disfrutar de este cartucho de audio.

LA DEMO

Cada vez que instalamos uno de los discos, en el ordenador aparece un test muy completo que indica el tipo de MSX, cartuchos de sonido instalados, etc; y seguidamente damos paso a un menú en el cual podemos seleccionar las 11 pantallas de que consta cada disco. Éstas están numeradas del 1 al 11, pero si tecleamos el 12 o el 13 accedemos a sendas pantallas, cosa que ocurre en los 3 discos. Los gráficos son de bellas chicas japonesas, las pantallas ocultas están más subidas de tono.

Como no tenemos ese preciado cartucho de audio no escucharemos absolutamente nada, exceptuando el disco 3 en el cual podremos oir algunas



melodías en FM.

Las imágenes están muy bien, con mucho colorido y con la calidad que se espera en imágenes en entrelazado. Si a todo ello le sumamos su sencillez de manejo, CG Collection se convierte en una excelente demo que no os aconsejo perderos, no se ven muchas demos como esta por ahí.



WOODY POCO

CASA: DB-SOFT (1987)
FORMATO: (1Mbit)
MÚSICA:
TIPO: Videoaventura
SISTEMA: MSX2

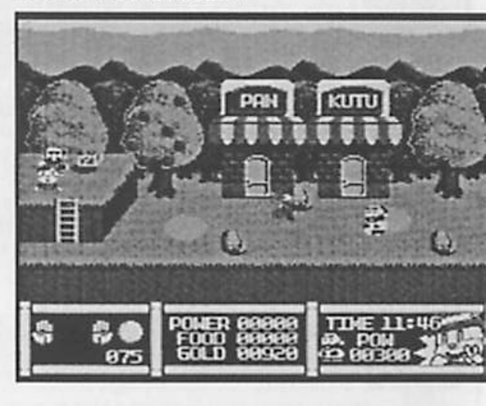
A continuación pasaré a comentar uno de esos juegos que permanecen para muchos usuarios como un juego desconocido. Es mi intención sacar a la luz todos estos programas, que en su día no se comentaron en ninguna revista o fanzine. WOODY POCO es uno de estos juegos. Programado por DB-Soft, cuya casa sacó algunos juegos para MSX como CRoss Blaim o Strategic Mars.

Se trata de una videoaventura en la que encarnamos a un personaje que debe realizar una misión. Misión no muy clara, ya que los textos que aparecen a lo largo del juego están en japonés, aunque no afecta demasiado a la jugabilidad de éste, pudiendo avanzar sin problemas.

El juego tiene una perspectiva horizontal, y el modo de juego es por pantallas. El escenario se nos presenta de una forma bidimensional, en donde se desarrolla la acción. Debemos ir avanzando por las distintas pantallas, teniendo cuidado con los enemigos que pululan por ellas; un solo roce con ellos resulta muy dañino para nuestra salud. Para defendernos contamos al principio con unas bolas que podemos arrojarles. Éstas son limitadas por lo que hay que usarlas con cuidado. A lo larg de nuestra aventura hallaremos tiendas en las qu podremos conseguir alimentos, armas y todo tip de objetos que nos facilitarán, así como unas bota que harán que aumente nuestra velocidad, mu aconsejables ya que al principio somos muy lento y por tanto somos presa fácil. En algunas pantalla hallaremos unos agujeros que pueden conducirno a una pantalla subterránea en la cual podremos en contrar oro para poder realizar nuestras compras Si hay 2 agujeros en una pantalla, estas hacen d comunicador y nos permitirán pasar más facil mente algunas pantallas, aunque en más de un vez nos pondrán en dificultades, así que mira bie antes de entrar.

También existen cofres a lo largos del decorad que esconden oro y objetos, aunque suelen esta bien custodiados.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra varios marcadores que nos indican nuestra ener gía, alimentos y oro disponibles, así como el tip de arma y objeto que llevamos seleccionado, ade más de mostrarnos información sobre el enemig que pupula por la pantalla en cuestión; y por últi mo un reloj que avanza sin parar y nos indica l hora en todo momento.



Si en cualquier instante del juego pulsamos l tecla RETURN accedemos a la pantalla de cam bio, en la cual podemos seleccionar las armas objetos que llevemos consigo.

WOODY POCO resulta fácil de manejar y re quiere muchas horas si quieres avanzar en el jue go, por lo que si adicción resulta ser aceptabl Los gráficos del juego no están mal, y nos mues tran paisajes, montañas, bosques... El sonido y la melodías son normales, sin ninguna pretensión. E resultado en general es bastante atrayente, y el jue go guarda algunos detalles agradables de descu brir. Por lo tanto WOODY POCO se convierte e una buena alternativa si no lo tienes, y si ya ere poseedor de este juego no le des más vueltas y da le una oportunidad, seguro que te atrapa.

HAZLO TÚ MISMO

El cuidado de los disketes

POR JAVIER DORADO

La mayoría de nosotros llevamos ya bastante tiempo en el mundillo informático; nos mantenemos en contacto, intercambiaándonos noticias y generalmente también disketes con juegos y programas, y sobre eso trata este artículo, porque más veces de las que debiera ocurrir, los juegos y programas que intercambiamos llegan con errores debido a un trato inadecuado de los disketes, así que voy a daros una serie de consejos para que los disketes se mantengan en buen estado y con ellos los programas grabados.

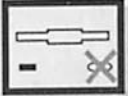
Un último consejo: realiza copias de seguridad de aquellos programas que tengan auténtica importacia. Si sigues estos pequeños consejos tus disketes y los programas que tengan grabados gozarán de buena salud.



Mucha gente tiene la costumbre de borrar el contenido del diskete con la instrucción del *.* para grabar nueva información en vez de formatear el diskete, pero con este método si el diskete tiene un cluster en mal estado, la información se graba por encima y luego resulta inaccesible para el ordenador, por eso es mejor formatear el diskete antes que borrar, sobre todo si la información a grabar es importante.



El MSX DOS, es incapaz de detectar a veces errores físico y lógicos en el disco; la información grabada en un diskete con estos problemas se pierde irremisiblemente. Aunque se puede intentar recuperar con un programa de PC como las utilidades Norton, es mucho mejor usar el MSX DOS 2, ya que estas versiones del DOS están mucho mejor capacitadas para detectar los errores físicos y lógicos de los disketes. Usa siempre versiones avanzadas del MSX DOS.



Existe la creencia general de que se puede extraer un diskete de la disketera cuando ésta está activada sin que ocurra nada. Esto es falso. Si sacamos un diskete mientras la disketera está leyendo, causaremos un daño en algún sector del disco. Además, corremos el riesgo de dañar los cabezales de la disketera. Sin embargo, no debemos confundir el hecho de que el led indicador esté iluminado: no significa que la disketera esté leyendo, así que los usuarios de los modelos de Philips pueden extraer los disketes aunque el led indicador esté iluminado. Para asegurarse de que realmente no está leyendo, basta con asegurarse de no oir los típicos golpecitos que se producen cuando los cabezales pasan por los diversos sectores.



El sol y las temperaturas elevadas pueden dañar el contenido de los disketes, sobre todo si la temperatura sube de los 40 grados.



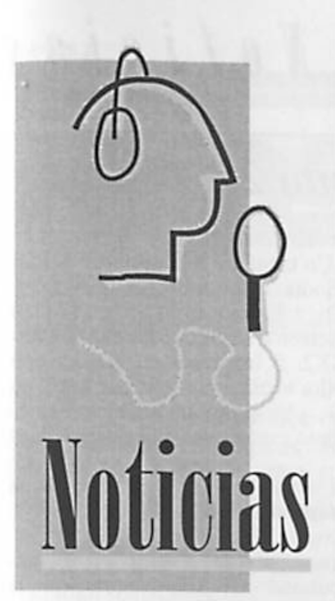
Aunque los disketes llevan una esponjilla interna para limpiar el polvo y que este no vaya a parar a los cabezales de la disketera, guardar un diskete en un lugar con mucho polvo y sin la debida protección puede ser la causa de fallos de lectura en la disketera. Además, corremos el riesgo de ensuciar los cabezales y provocar una avería.



Doblar los disketes, maltratarlos, tocar su disco magnético, puede dañar la información interna y dejar el diskete inservible. Guarda los disketes siempre en una caja apropiada, y tranpórtalos en algún lugar donde no corra peligro de deformarse.



Las fuentes de magnetismo como los altavoces, son peligrosas para los disketes, ya que en un periodo corto de tiempo pueden borrar la información de los disketes y cintas de casete. Mantén los equipos de música lo más alejado posible si no quieres llevarte un día una desagradable sorpresa.



Más traducciones al español

Manuel Pazos, quien ya nos había sorprendido con la traducción al español de "SD-Snatcher", ha preparado nuevas traducciones que ha presentado en la última reunión de Barcelona.

Los nuevos títulos son:

- **YS II** (1.500 ptas.): Conocido R.P.G. de Falcom
- **RUNE MASTER II** (500 ptas.): Sobre todo, adictivo.
- **YS III** (1.500): Todo un "juegazo".
- **THE TOWER OF GAZZEL** (1.500): Si lo disfrutaste en japonés, en español resulta todavía más divertido.

Como véis, los precios están bastante ajustados y el trabajo de meses merece una recompensa, ¿no?. Si estáis interesados en alguno de ellos, poneros en contacto directamente con su autor en la siguiente dirección:

Manuel Pazos
Gral. Dávila, 60, blq.5 - 5º B
39006 SANTANDER
Tel. (942) 31 44 41

FREESOFT MAGAZINE #7

Como ya suele siendo habitual en esta sección, ahora comentaremos el último número de esta publicación de Italia, del grupo Freesoft Club, cuyo máximo responsable es Fausto Mollichella

En este número hacen un repaso general a la situación del MSX en España, recordando compañías españolas como TOPO SOFT, DINAMIC y ZIGURAT, que sacaban algo para MSX, aunque fuera en "bicolor". También comentan cómo andan las cosas ahora, refiriéndose a los fanzines actuales: Hnostar, Mesxes y Lehenak, y la desaparecida MSX CLUB, así como los juegos de producción nacional:"Arma Mortal" y "Babel, the new Megablocks".

Hay un artículo especial de Danilo Danisi (muy conocido por sus temas musicales, y que al parecer fue el invitado especial en Tilburg'94) quien comenta el nuevo cartucho OPL4 y el programa (estilo Moonblaster) que se entrega con el Moonsound, (por cierto, que el Moonsound estamos impacientes por recibirlo; puede que lo tengamos antes de fin de año) además de sus impresiones sobre la feria de Tilburg.

En los artículos sobre utilidades comentan los programas "Olympus", para MSX2+, para manipular imágenes en screen 8,10,11 y 12; y "Video Manager", parecido al anterior pero que, además, permite digitalizar, bien en el NMS 8280 o con el HBI-V1 se SONY. Además, trabaja con el MSXDOS 1 y 2. Por último, queda "Domino", un programa (también italiano) para archivar todo vuestro software, como una base de datos, algo parecido al dBASE de PC. El programa está preparado para usar con un disco duro y puede almacenar cerca de 65000 archivos (Con disco de 80 MB). Con un disco de 720K puede almacenar cerca de 1.400.

Y el resto de la revista está dedicada a los trucos de juegos, además de dedicar, como siempre, varias páginas a la compra-venta de todo tipo de *sotware* y *hardware*. Podemos encontrar todo tipo de material para nuestros MSX: Cables, ratones, modem, equipos completos, disketeras, juegos, cartuchos, etc.

Por supuesto, además de este material de segunda mano también venden juegos originales holandeses.

LEHENAK *Suplemento 2*

A principios de Noviembre hemos recibido la última publicación en disco del grupo M.D.S., Lehenak 2, una especie de suplemento en disco a la publicación del mismo nombre.

La verdad es que se nota el buen hacer de estos chicos de Baracaldo ya que el disco se presenta con etiquetas en color y, además, los gráficos del disco están muy bien realizados.

En esta edición encontraréis un poco de todo. Para que os hagais una idea, viene siendo un poco como los discos que publicamos nosotros con cada número, pero con más cosas.

En este número sacan una demo del juego "VAJ Fruit Plus", de producción propia, que es ni más ni menos que la típica máquina "tragaperras" en donde pueden jugar hasta cuatro jugadores. El sumario (presentación) del disco es bastante original: Por medio de un diálogo entre Bubsy (personaje de los T. Toons) y un ficticio "user" se nos va adelantando un poco el contenido.

El contenido es el que sigue:

• MUSICAS. Un menú de selección (OPX Player) con 20 melodías distintas.

• DIBUJOS: Digitalizaciones en Screen 12 para MSX 2+ y en Screen 8 (creo que hace la conversión) para MSX2. E imágenes en 3D del tipo "ojo mágico". (La verdad, por más que miro, no veo nada en 3D...) En el próximo número de Lehenak dirán cómo crear estas imágenes con el MSX.

• JUEGOS: Un par de juegos sacados de la MSX-Fan, bastante adictivos, por cierto.

Por cierto, como curiosidad, decir que en el menú principal, pulsando GRAPH haremos que la música suene a más velociodad.

Para poneros en contacto con este grupo, buscad su dirección en anteriores HNOSTAR, donde ya ha sido publicada varias veces.

FKD-FAN #9 *(Septiembre '94)*

Bajo el sobrenombre de "Nihonguín guasón" se presenta esta publicación, que nació con el objetivo de paliar la falta del conocido "Nihongo" que sacaba Ramón Casillas. Además, con este número celebran su segundo aniversario. (Felicidades). Este número tiene 76 págs. repletas de contenidos: juegos, noticias, programación, trucos, anuncios...

La calidad de esta revista es realmente buena, sobre todo en cuanto a fotografía. Sería imposible resumir aquí todos sus contenidos, sólo comentaremos lo más interesante.

En la sección de juegos comentan, por ejemplo, Silviana, Death of the Brain, Psy-Ø-Blade, Rune Worth (con mapas)... Hay un artículo bastante interesante sobre el VDP de los MSX2 y del mundo MIDI, donde comentan los aparatos disponibles y que sirven para nuestro sistema, así como el *software*.

En "Hot News" hacen referencia, entre otras cosas, al lanzamiento del juego español "New Megablocks" y "Arma Mortal", así como todos los fanzines españoles: Sd-Mesxes, Hnostar, Roby Disk, Telebasic #2, Pyramyd y Taburoto. También anuncian el abandono de Fco. Jesús Martos para dedicarse al PC, donde, al parecer, hará un emulador PC-Turbo R.

También hay espacio para la polémica, en la sección "Muy puntilloso", donde hacen una crítica a un conocido usuario por las críticas vertidas hacia la revista FKD-FAN.

Para los aficionados a la música, hay un artículo sobre los mejores CD de las compañías japonesas, haciendo mención especial a la colección YS (un total de 5 CD's de la compañía FALCOM).

Para finalizar, hacen un repaso, a modo de homenaje, a la compañía japonesa Micro Cabin, que, como ya os habíamos comentado, parece que ha abandonado el MSX, comentando todas sus producciones.

Y esto es, a grandes rasgos, el contenido del número de FKD-FAN correspondiente al mes de Septiembre, cuyo director es José Manuel López. Para más información, os podéis dirigir a la siguiente dirección:

FKD-FAN
Calle Calders nº 3, 2
08003 BARCELONA
Tel.: (93) 319 89 46

The HNOSTAR News

Tenemos varias noticias que daros, sobre todo de interés para los que están esperando importaciones. Como ya os hemos anunciado en la pasada edición, el Club Gouda, principal distribuidor de hardware en Europa, ha dejado su labor con el MSX, aunque todavía siguen sirviendo pedidos, sobre todo los que ya estaban solicitados.

Ya hemos recibido varios pedidos que hace tiempo habíamos solicitado. Por ejemplo, en estos momentos tenemos 4 COVOX (a 2.750 ptas.) que analizaremos en profundidad en el próximo número, pero que, a grandes rasgos, lo que permite es sacar sonido por la salida de impresora del ordenador y escuchar samples de otros sistemas (PC, Amiga, Apple...). Además, se acompaña de un disco y manuales.

También tenemos en estos momentos 2 cartuchos Aladdin (a 7.000 ptas.) con la nueva versión, mejorada.

Rogamos que los interesados se pongan en contacto cuanto antes con nosotros antes de que se agoten. Como ya los tenemos, los podéis recibir en pocos días. De otra forma, tendríais que esperar a que los importáramos.

Respecto a esto, tenemos que decir que el KIT 2-2+ aún no está disponible (estamos pendientes del Club Gouda). Esto es para los que están interesados en el KIT, porque por ahora no es seguro que lo podamos conseguir.

Y cambiando totalmente de tema, tenemos que contaros que hemos recibido, después de varios meses de silencio, noticias de Brasil. Las cosas desde entonces (recordad que os ofrecíamos un reportaje especial en HNOSTAR nº 20, de Mayo) han cambiado un poco: Han dejado de publicarse ciertas revistas, otras han aparecido, otras se han fusionado,...

De todo esto os informaremos en próximos números ya que creemos que es muy interesante, sobre todo porque podríamos tener acceso todos los usuarios a nuevos programas y todo tipo de hardware. Ya os habíamos comentado que en Brasil había una empresa, Gradiente, que fabricaba los MSX y el hardware. Ahora parece que ha parado la fabricación, pero todavía queda mucho harware. Nos ha llamado la atención, por ejemplo, una tarjeta para convertir el MSX en un MSX2+, pero aún tenemos que informarnos sobre el precio, características, tipo de MSX que sirve, etc. También hay un cartucho que al parecer es como una ampliación de memoria para MSX1 y que permite cargar los MegaRom, como el Space Manbow. Pero nada de esto es seguro. En cuanto a las revistas, nuestros amigos de Brasil nos han enviado varios ejemplares y hay de todo: Algunas son específicas de MSX (por desgracia han dejado de publicarse), otras son de PC-Amiga-MSX, y también Cobra Soft publica su propio fanzine.

Creo que no me olvido de nada (eso espero). Sólo me queda decir que en el Disco Demo hemos publicado la demo del MPW2, del cual esperamos tener más información, pero por la demo parece que es bastante completo. Y en resto del disco contiene las digitalizaciones en SCREEN 8 de la reunión de Barcelona. (Ya que no podemos poner fotografías en color en la revista, por lo menos las podréis ver en color en el MSX).



M U Y   I M P O R T A N T E

Tan sólo podremos atender vuestras llamadas por las tardes (salvo fines de semana o festivos). Rogamos, por tanto, que además nos llaméis preferiblemente de 16:00 a 21:00 horas.

c o m p r o

Vendo digitalizador de video Sony HBI-V1, en perfecto estado, poco uso. Incluyo el software, conexiones y embalaje original.
Interesados, enviar ofertas a:
Oscar Briñas Ortega
C/. Blas de Otero, 13 - 4ºC
48014 BILBAO

Vendo ordenador MSX2+ SANYO 70FD, más ratón, joystick, revistas, juegos, adaptador RF y manuales, todo en perfecto estado, por tan sólo 70.000 ptas.
Interesados, dirigirse a:
Manuel Ramos
☎ (93) 397 83 94

Compro expansor de slots MSX y FM-PAC.
Interesados ponerse en contacto con:

Javier Dorado Romero
Cl. Barcelona, nº28, 5º
15010 La Coruña

Vendo interfaz de disco duro SCSI por 12.000 ptas, impresora Seikosna de 9 agujas con cable y cintas de recambio por 12.000, ratón por 6000, cartucho SCC (Némesis 2) por 5000, Revistas MSX-Fan con discos originales desde 500. Tel. (95) 225 94 70. Francisco Martos.

Vendo ordenador Sony HB-F700S MSX2 con Chip Turbo disk y cable RGB por 28.000 ptas. Te podrás grabar lo que quieras de mi lista de programas. (más de 1300 discos).
Interesados contactar con:
Eustasio Viviente Acosta
Cl. Moncayo, 1 - 3ºD
30009 Murcia

v e n d o

Urge comprar ordenador PHILIPS NMS 8280 ó Mitsubishi MLG-3.
Los interesados, ponerse en contacto en el teléfono:
☎ (91) 386 26 89
y preguntar por César Castillo

Vendo juegos MSX1 en cinta originales a 150 ptas. y cintas de 60' llenas de juegos a 300.
Tamien compro cable RGB para Sony F700, en buen estado.
Enviad ofertas a:
Juan Carlos M. Lanzas
Apdo. de Correos 486
29740 Torre del Mar (Malaga)

Intercambio programas y juegos para MSX-1 en formato cassette, poseo más de 195 programas. Estoy muy interesado en los juegos: Jack the Nipper, F-1 Spirit y Death Wish3, entre muchos otros. Interesados enviar lista de juegos a: Antonio Mesa Gómez. • C/ Concilio de Trento, 108, 3-2 • 08020 Barcelona.

Vendo impresora matricial de 9 agujas, modelo GOLDSTAR PT-160M, 160 caracteres por segundo, impresión rápida bidireccional, llegando a alcanzar los 192 cps. Admite papel normal o contínuo. 20.000 ptas.
☎ (926) 42 8739. Fernando

Se venden los cartuchos originales SUPER BOY 3 y DOUBLE DRAGON recién importados, al precio de 5.000 ptas. cada uno.
Los interesados, ponerse en contacto con el Club.
☎ (981) 80 72 93

Vendo traducciones al castellano del YS II (1500 ptas), Rune Master II (500 ptas), YS III (1500 ptas) y Tower of Gazzel con etiquetas a 1500 ptas. También vendo Master de sonido del Illusion City para MSX2/2+/TR con gráficos en 512x424 y ecualizador de sonido por 500.
Manuel Pazos
Gral. Dávila 60, Blq. 5 - 5ºB
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41

Distribución de Software y Hardware

HARDWARE

MSX DOS 2.2 con disco	4.675
Nuevo interface SCSI	16.000
Ampliación 512K RAM	13.175
Ampliación 1Mb RAM	18.500
Ampliación 2Mb RAM	26.500
Ampliación 4Mb RAM	42.500
FM PAK Stereo	10.000
Conjunto 4 plumillas Plotter	1.500
Kit 7MHz. (interno)	5.000
Kit 2-2+. (interno)	Consultar
Tarjeta COVOX	2.750
Kit mejora calidad impresora	6.000
10 discos (2DD), con etiquetas	750
Moonsound*	28.000
Graphics 9000*	Agotado

(*) Incluyen software.

JUEGOS y UTILIDADES

MoonBlaster	MSX2, 3x1DD, 128 kB RAM	4125
Bozo's Big Adventure	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	1500
Pumpkin Adventure II	MSX2, 4x2DD, 128 kB RAM	3950
Giana Sisters	MSX2, 1x1DD, 128 kB RAM	2250
MB Music disk #2	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	1125
The Witch's Revenge	MSX2, 3x2DD, 128 kB RAM	3375
Blade Lords	MSX2, 1x1DD, 64 kB RAM	3375
Retaliator	MSX2, 1x2DD, 128 kB RAM	3000
SCREEN 11 Designer	MSX2+, 1x2DD, 64 kB RAM	3375
Arma Mortal	MSX2, 1DD.	1200
Aladin	MSX2, Cartucho (sin carcasa), 512K Ram	7000
PCM Tracker	MSX2 y Turbo R, FM, Midi, PCM...	2000
Not Again!	MSX2, 1DD, 128 Kb RAM	1500